Translate

Rubriques

Actualité (récente)
Actualité (archive)
Comparatifs
Dossiers
Entrevues
Matériel (tests)
Matériel (bidouilles)
Points de vue
En pratique
Programmation
Reportages
Quizz
Tests de jeux
Tests de logiciels
Tests de compilations
Trucs et astuces
Articles divers

Articles in English

Réseaux sociaux

Suivez-nous sur X

Liste des jeux Amiga

0, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, ALL

Trucs et astuces

0, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z

Glossaire

0, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z

Galeries

Menu des galeries

BD d'Amiga Spécial
Caricatures Dudai
Caricatures Jet d'ail
Diagrammes de Jay Miner
Images insolites
Fin de jeux (de A à E)
Fin de Jeux (de F à O)
Fin de jeux (de P à Z)
Galerie de Mike Dafunk
Logos d'Obligement
Pubs pour matériels
Systèmes d'exploitation
Trombinoscope Alchimie 7
Vidéos

Téléchargement

Documents
Jeux
Logiciels
Magazines
Divers

Liens

Associations
Jeux
Logiciels
Matériel
Magazines et médias
Pages personnelles
Réparateurs
Revendeurs
Scène démo
Sites de téléchargement
Divers

Partenaires

Annuaire Amiga et Pegasos
Amedia Computer France
RELEC

A Propos

A propos d'Obligement

Contact

David Brunet

obligement@free.fr

Dossier : L'histoire de Team Hoi

(Article écrit par Metin Seven et extrait d'Internet Archive - janvier 2021)

Il était une fois, il y a de nombreuses lunes, j'étais un concepteur de jeux commerciaux 16 bits pour les systèmes Commodore Amiga, la console CD32, MS-DOS, Windows et autres. Voici une rétrospective...

Prologue

L'un de mes premiers souvenirs liés à l'informatique fut d'avoir été fasciné, enfant, par une borne d'arcade Space Invaders lors de vacances à Paris à la fin des années 1970. À la même époque, je me souvins également d'une borne d'arcade Breakout d'Atari dans un cinéma près de chez moi. Ces premiers jeux d'arcade dégageaient la magie d'un nouveau média émergent et passionnant qui allait changer le monde.

Ma première expérience de jeu à la maison arriva en 1980, sous la forme d'une console de jeu Soundic TV Sports, reliée à un téléviseur par un connecteur RF coaxial analogique, et proposant un Pong simple, à faible résolution et pourvu de quelques variations.

La console de jeu Soundic TV Sports, ma première expérience de jeu à la maison

☐En 1981, je devins l'heureux propriétaire d'un jeu LCD portable appelé Ottosei Land de Bandai, dans lequel vous contrôliez un phoque faisant tenir des ballons de plage en équilibre sur son museau. Un an plus tard, l'ordinateur de poche Donkey Kong à double écran de Nintendo bouleversa mon quotidien. En 1983, je reçus une console Donkey Kong II juste avant de partir en vacances, ce qui constitua ma principale occupation pendant ce voyage. Mon dernier jeu LCD portatif fut Diamond Hunt de VTech, possédant un triple écran.

Toujours au début des années 1980, une console Atari 2600 remplaça ma console Soundic TV Sports. Mon jeu Atari 2600 préféré était alors Pitfall II. Je me souvins avoir envoyé une photographie analogique de mon écran de télévision à Activision aux États-Unis, pour prouver que j'avais terminé le jeu avec un score parfait. Activision me récompensa en m'envoyant un certificat imprimé par courrier postal, ce qui fit de moi un enfant fier.

Après l'Atari 2600, une console CBS ColecoVision constitua la dernière partie du chemin vers mon premier véritable "ordinateur domestique", comme on les appelait à l'époque. La ColecoVision comportait des éléments audiovisuels plus avancés que l'Atari 2600. Mes jeux préférés étaient Donkey Kong Jr., Miner 2049er et Mouse Trap.

En 1985, je devins l'heureux propriétaire d'un Commodore 128, qui me permit de jouer à des jeux Commodore 64, de faire un peu de programmation élémentaire en BASIC, de concevoir mes premiers dessins simplistes en utilisant une manette de jeu numérique à huit directions, et bien plus encore. C'était une époque magique, durant laquelle ma chambre était souvent faiblement éclairée par un petit téléviseur Sony, affichant les graphismes basse résolution issus du Commodore 128, en 16 couleurs, avec des lignes de balayage caractéristiques de la télévision.

Le Commodore 128 fut mon premier "ordinateur personnel", permettant une interaction bien plus importante qu'une simple manette de jeu

L'une des caractéristiques les plus distinctives du Commodore 64 était la sortie audio de sa puce SID. Des jeux médiocres étaient parfois vendus en masse juste parce que le jeu comportait une bande son dotée des modules de musique chip d'un des maestros SID, comme Rob Hubbard, Martin Galway ou Ben Daglish. Mon C64 était relié à un vieux magnétophone et je me souvins que, assis dans ma petite chambre d'adolescent, j'appréciais beaucoup les musiques chip comme la brillante mélodie du jeu Monty On The Run de Rob Hubbard. Son solo de guitare synthétique ne pouvait qu'être accompagné de gestes expressifs de guitare invisible. Rétrospectivement, je pense que 1985 fut l'année la plus excitante de la révolution de l'ordinateur personnel. Les magazines de jeux vidéo commençaient à se développer, les systèmes 8 bits étaient encore très populaires et les jeux s'amélioraient rapidement. En juillet 1985, l'introduction du Commodore Amiga 1000, en 16 bits, provoqua une révolution dans les possibilités audiovisuelles et le potentiel des jeux.

Après la présentation de l'Amiga, je ne pensais plus qu'à la façon dont je pourrais acquérir une telle machine de rêve. Au début de l'année 1986, je vendis mon Commodore 128 à mon frère aîné, et je passai un accord avec ma mère pour nettoyer les toilettes de sa pension pendant quelques années, en échange de l'acquisition d'un Amiga 1000 avec un moniteur Commodore 1081 et une imprimante Star NL-10.

J'avais l'impression que le futur avait atterri dans ma chambre d'adolescent. L'Amiga avait des années d'avance sur son temps au milieu des années 1980. Il offrait une résolution de 640x512 pixels, une palette de 4096 couleurs, un son numérique à quatre canaux en stéréo (au lieu d'un simple son de synthèse mono), des puces personnalisées pour soulager le processeur central 68000 des tâches pénibles, une souris à deux boutons et un système d'exploitation "WIMP" (Windows, Icons, Menus, Pointer) de pointe. À cette époque, un PC était encore une machine à écrire glorifiée fonctionnant sous MS-DOS, et le Macintosh d'Apple n'offrait que des graphismes monochromes.

Je me souvins clairement de l'extase de pouvoir jouer, dans ma chambre d'adolescent, à des jeux de qualité arcade comme Marble Madness, convertit sur Amiga par Larry Reed pour Electronic Arts.

Une image créée en hommage à mes précieux souvenirs de l'Amiga 1000 en 1986, avec la brillante version Amiga du jeu Marble Madness d'Atari

Team Hoi

Lorsque la famille des systèmes Amiga s'élargit avec les modèles A500 et A2000 en 1987, le prix attractif de l'A500 le rendit accessible à un public plus large, ce qui fit gagner l'Amiga en popularité. Et à partir de là, je pus bientôt rencontrer mes futurs partenaires de développement de jeux.

Pendant une dizaine d'années, j'eus le plaisir de travailler avec le talentueux programmeur en assembleur/C++ Reinier van Vliet, et le compositeur virtuose de musiques Ramon Braumuller. Au départ, nous formions une équipe appelée "EAR" (Electronic Audio Recordings), dont l'objectif était de produire de la musique pour les jeux vidéo à l'aide d'un éditeur de musique chip, que nous avions réalisé nous-mêmes et appelé SIDmon, en référence à la légendaire puce audio SID du Commodore 64. SIDmon était le premier éditeur de musique pour Amiga qui générait des sons synthétiques, ce qui permettait aux musiques dans les jeux d'occuper beaucoup moins de place lorsqu'on utilisait des échantillons sonores, et laissait davantage de mémoire pour le code et les graphismes.

Reinier van Vliet et moi nous rendirent au salon Personal Computer World (PCW) à Londres à la fin des années 1980 pour proposer nos services à des éditeurs comme Ocean, Elite et Hewson, mais nous compriment vite que les éditeurs recherchaient des développeurs de jeux "complets", et pas seulement des musiciens. Notre éditeur de musique SIDmon fut commercialisé par l'éditeur allemand Turtle Byte en 1989, et nous commençâmes à créer des jeux sous le nom de Soft Eyes (alias "Softeyes"), qui se transforma ensuite en Team Hoi, après le succès de notre jeu Hoi auprès des utilisateurs Amiga du monde entier.

Cartes de visite des salons britanniques de jeux vidéo auxquels nous avons participé.
Notre première visite au salon Personal Computer World (PCW) de Londres ressemblait à un voyage au paradis. Tous les grands éditeurs de jeux étaient présents avec des stands et des représentants, comme Elite, Ocean, US Gold, Hewson, Thalamus et Gremlin Graphics

Nous étions parmi les tout premiers développeurs de jeux aux Pays-Bas. Lorsque nous avons formé notre équipe à la fin des années 1980, nous étions encore des lycéens. Il n'y avait pas encore de sociétés de production de jeux dans notre pays, il n'y avait pas d'enseignement du développement de jeux, et il n'y avait pas encore d'Internet ou de moteurs de recherche. Nous dûmes acquérir nos compétences dans des livres et en analysant des jeux existants. Pour qu'un jeu fonctionne correctement, les ordinateurs comme la gamme Commodore exigeaient des développeurs qu'ils s'approprient entièrement le système afin d'utiliser pleinement la capacité limitée du matériel. Dans ce cas, vous ne pouviez pas utiliser les bibliothèques existantes ou d'autres ressources numériques, mais deviez tout créer vous-même à partir de zéro. Cela comprenait un chargeur de disquette, une protection contre la copie, le moteur de jeu, des tables sinusoïdales pour un mouvement fluide des objets, la détection des collisions des sprites, le double tampon mémoire pour un défilement fluide, un éditeur de niveaux personnalisé, une police de caractères personnalisée complète pour afficher le texte et les scores. En bref : tout le code en assembleur, tous les graphismes, la typographie et l'animation, toute la musique et les sons, tout. Nous utilisions nos propres éditeurs pour créer les niveaux du jeu, et utilisions nos propres éditeurs de musique (SIDmon et sa suite Digital Mugician) pour composer les musiques chip, qui comportaient des sons synthétiques afin de faire tenir la bande sonore dans la petite quantité de mémoire disponible.

Notre petite équipe de développement de jeux à la fin des années 1980, photographiée avec un appareil Polaroid analogique. De gauche à droite : Metin Seven (graphisme et conception du jeu), Ramon Braumuller (musique et effets sonores) et Reinier van Vliet (programmation et conception du jeu)

La quête d'un éditeur pour nos jeux débuta alors. À l'époque, il n'y avait pas encore d'éditeurs de jeux aux Pays-Bas, et je me souvins avoir envoyé de nombreuses lettres et disquettes de démonstration de jeux à des éditeurs potentiels, à l'étranger, attendant leur réponse pendant des semaines, voire des mois.

À cette époque pré-Internet et pré-téléphones portables, les jeux étaient distribués à l'échelle internationale sur des supports matériels tels que des disquettes, emballés dans des boîtes et vendus dans des magasins physiques. Parmi nos éditeurs figurait le légendaire Thalamus, éditeur britannique de classiques du Commodore 64 comme Armalyte, Creatures, Delta, Quedex et Sanxion. Thalamus publia trois de nos productions : le jeu de tir Venom Wing, le jeu de plates-formes Borobodur et notre deuxième éditeur de musique Digital Mugician. Notre rêve d'enfant devint alors réalité.

Nous avions de bons contacts avec Thalamus. Leur directeur du développement logiciel, Paul Cooper, passa un week-end dans la pension de ma mère avec sa petite amie, où nous avons signé le contrat pour Venom Wing. De 1990 à 1992, Thalamus édita donc nos jeux Venom Wing, Borobodur et notre éditeur de musique Digital Mugician, et paya bel et bien les redevances.

Publicité pour Venom Wing dans le célèbre magazine Zzap 64/Amiga, avec des illustrations du célèbre artiste britannique Oliver Frey

Le monde du jeu vidéo était encore relativement brut et inexploré, c'était comme l'Ouest américain lorsqu'il s'agissait de trouver un éditeur fiable. Pour cette raison, nous ne reçurent malheureusement jamais de redevances pour deux de nos jeux publiés à l'étranger (Hoi et Clockwiser). La lecture de critiques positives sur nos jeux dans les principaux magazines britanniques et américains comme The One, Amiga World, Amiga Format, CU Amiga, Amiga Mania, The Games Machine et Zzap 64/Amiga fut néanmoins une consolation.

Les premières années

À l'époque de Soft Eyes, notre équipe comptait un quatrième membre : le programmeur Pieter Opdam. Après la publication des premiers jeux de Soft Eyes, Pieter Opdam émigra au Royaume-Uni et commença à travailler pour l'éditeur Team 17.

Pendant la période de Soft Eyes, Reinier van Vliet, Ramon Braumuller et moi étions également actifs sur la scène démo Amiga en tant que membres de Digital Force International (DFI), et nous avons créé une série de démos musicales comportant des raps a cappella fantaisistes qui eurent leur petit succès auprès des utilisateurs Amiga à travers le monde.

La scène des créateurs néerlandais Commodore/Amiga était relativement petite. Nous nous rencontrions lors d'événements Amiga et de ce que l'on appelait les "copy parties" (rassemblements de copie). Le célèbre compositeur néerlandais de musiques chip Jeroen Tel appréciait la musique de Ramon Braumuller et nous rendit visite une fois à Bussum ou à Naarden, où il interpréta un morceau en direct sur l'équipement audio de Ramon Braumuller, pourvu notamment d'un vocodeur.

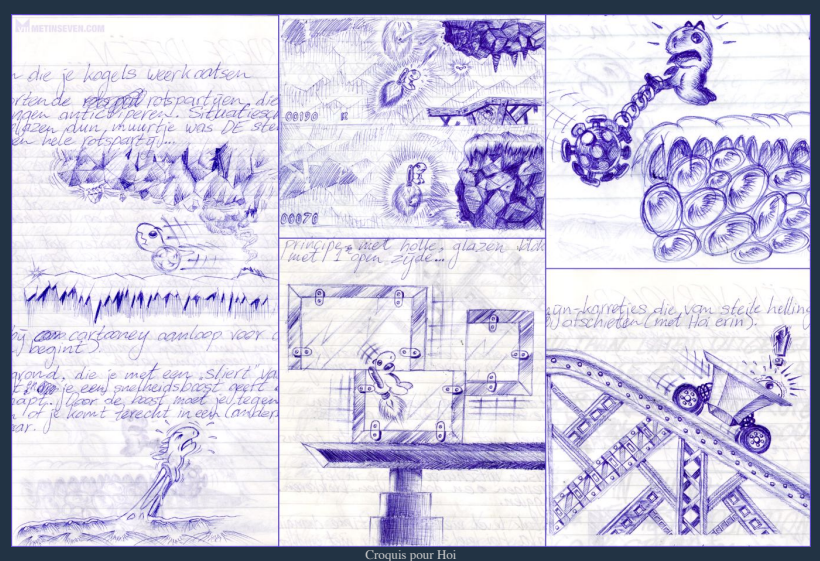
Célébration de l'anniversaire de notre compositeur de musique Ramon Braumuller, qui reçut un T-shirt de nos amis de la scène démo The Jungle Command (TJC). Team Hoi est à gauche de la photo : notre quatrième membre temporaire Pieter Opdam (tout à gauche), Ramon Braumuller (avec le T-shirt dans ses mains), Reinier van Vliet (à côté de Pieter Opdam, au-dessus de Ramon Braumuller) et Metin Seven (à côté de Ramon Braumuller, avec la blouse blanche). Sur la photo figurent également Ron Klaren (alias Master Blaster), qui réalisa la bande son du jeu Battle Squadron, John "Boil" van Dijk, Tonnie Meijdam et Mark Langerak, qui créa un jeu Amiga intitulé The Plague. Mark Langerak déménagea ensuite aux États-Unis pour commencer à travailler pour l'éditeur MicroProse

En plus de nos activités de création de jeux et de démos, je me lançai en 1989 dans l'écriture pour le seul magazine néerlandais sur l'Amiga qui était disponible dans tous les magasins des Pays-Bas et de Belgique, sous le nom très original de "Amiga Magazine".

Parmi mes autres activités au début des années 1990, je créai divers graphismes pour un autre pionnier néerlandais du développement de jeux, Radarsoft. Parmi leurs projets sur lesquels j'ai travaillé, citons un mur vidéo Philips pour le rassemblement Firato Audio & Video dans le complexe néerlandais RAI, et Sleutelpositie ("position clé"), un jeu MS-DOS sur mesure pour une entreprise. Les travaux pour Radarsoft furent gérés par Cees Kramer et confiés à une agence/studio d'illustration et d'animation basée à Amsterdam, nommée Comic House. Ce fut ici que je cocréai également la première série d'animation néerlandaise pour enfants entièrement produite sur un ordinateur, l'Amiga. La série s'appelait "Mannetje & Mannetje" et fut diffusée à la télévision nationale néerlandaise (dans l'émission pour enfant de la matinée intitulée "Villa Achterwerk", VPRO).

Souvenirs de nos premiers jeux

En 1990, au début de la création de Hoi, j'écrivis et j'esquissai grossièrement au stylo bille de nombreux concepts de situations de jeu sur un grand bloc-notes. Vous trouverez ci-dessous un collage de ces pages du bloc-notes, ce qui inclut aussi des idées jamais réalisées, telles qu'un mode de jeu à deux joueurs sur écran partagé...



Croquis pour Hoi

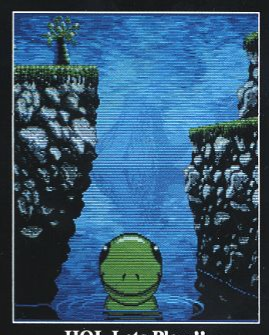
Notre jeu Hoi fut d'abord publié par l'éditeur américain Innerprise Software, anciennement connu sous le nom de Discovery Software International, célèbre pour les jeux Hybris, Battle Squadron et Sword Of Sodan sur Amiga. Lorsque Hoi fut terminé à environ 60%, Innerprise Software nous demanda de leur envoyer la dernière version du jeu, à des fins d'évaluation interne et de test. Environ trois semaines plus tard, la version de Hoi que nous avions envoyée à Innerprise s'avéra avoir été transmise au groupe de pirates Amiga Fairlight, et fut rapidement copiée par les utilisateurs Amiga du monde entier. Nous décidâmes alors d'annuler notre accord avec Innerprise et de trouver un nouvel éditeur, également aux États-Unis : Hollyware Entertainment, anciennement connu sous le nom de MicroIllusions, éditeur de The Faery Tale Adventure et Music-X.

Le dernier niveau de Hoi étant psychédélique et comportant de nombreux effets lumineux, Hoi devint le premier jeu au monde à être accompagné d'un avertissement, sur la boîte, concernant l'épilepsie.

Holy Mackerel Hoipolloi!
Hoi is on the loose!!

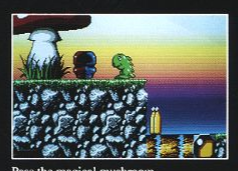
This industrious little Saur will keep you busy as you help him journey through the Madlands. Try to figure out when Hoi should run to dodge falling weights, dangerous spikes or exploding bombs. Climb to safety to avoid low flying planes, giant killer bees and venomous worms. Can Hoi hold his breath long enough to swim past the sharks and avoid the electric eels?

Keep your balance as you make your way across the girders in the construction yard while avoiding it's many traps and pitfalls. These are just a sample of the numerous challenges that you help Hoi overcome in order to make it through the Madlands of the Saurs. The journey through the Madlands of Saurs is what separates the casual game players from the true gaming experts. You'll experience five (5) levels of increasing complexity. You'll encounter hundreds of objects to collect, avoid, and manipulate.

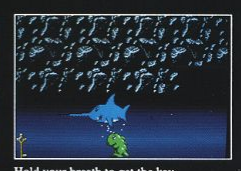


HOI, Lets Play !!

Collect the dynamite to use later.



Pass the magical mushroom.



Hold your breath to get the key.

Don't get squashed.

One of the many obstacles to avoid.

Hoi rides the elevator in the construction scenario.

☆ ☆Warning ☆ ☆ Warning ☆ ☆ Warning ☆ ☆

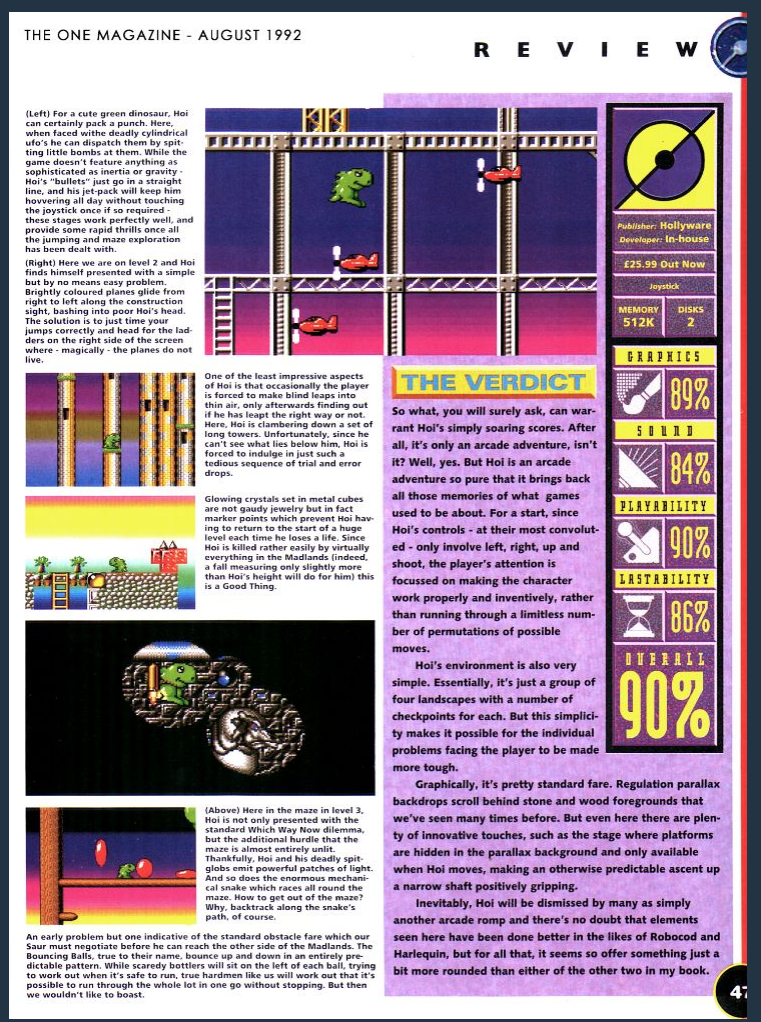
The strobo-scopic effects used in the fifth and final level of this game could trigger EPILEPTIC SEIZURES. Should you be at risk, we ask that you quit the game at the end of the fourth level.

Concept design by: Metin Seven and Reinier van Vliet
Graphics by: Metin Seven
Program by: Reinier van Vliet
Music and Sound by: Ramon Braumuller
Cover Art and design by: Louis Johnson and David Boyles
Amiga is a registered trademark of Commodore-Amiga
Copyright © 1992 HOLLYWARE Entertainment, Marinas Del Rey, Ca.
Game screens from Amiga version

HOLLYWARE
Entertainment

Le verso de la boîte de Hoi, avec le premier avertissement d'épilepsie au monde fourni avec un jeu

Le dimanche 4 octobre 1992, un ami m'appela pour m'informer de la parution d'une critique sur notre jeu Hoi dans le numéro d'août du célèbre magazine britannique The One, avec une note globale de 90%. Tout excité que j'étais à ce sujet, je pris le train pour la gare centrale d'Amsterdam, le seul endroit à proximité où je pouvais acheter le magazine un dimanche à l'époque. Pendant le trajet, je vis une quantité incroyable de lumières clignotantes au loin depuis la fenêtre du train. Ce soir-là, les informations télévisées relatèrent qu'un avion israélien s'était écrasé sur un immeuble d'habitation dans une banlieue d'Amsterdam appelée le Bijlmer, tuant 43 personnes dans une explosion et un grand incendie non loin de mon trajet en train.



THE ONE MAGAZINE - AUGUST 1992

REVIEW

(Left) For a cute green dinosaur, Hoi can certainly pack a punch. Here, when faced withe deadly cylindrical ufo's he can dispatch them by spitting little bombs at them. While the game doesn't feature anything as sophisticated as inertia or gravity - Hoi's "bullets" just go in a straight line, and his jet-pack will keep him hovvering all day without touching the joystick once if so required - these stages work perfectly well, and provide some rapid thrills once all the jumping and maze exploration has been dealt with.

(Right) Here we are on level 2 and Hoi finds himself presented with a simple but by no means easy problem. Brightly coloured planes glide from right to left along the construction sight, bashing into poor Hoi's head. The solution is to just time your jumps correctly and head for the ladders on the right side of the screen where - magically - the planes do not live.

One of the least impressive aspects of Hoi is that occasionally the player is forced to make blind leaps into thin air, only afterwards finding out if he has leapt the right way or not. Here, Hoi is clambering down a set of long towers. Unfortunately, since he can't see what lies below him, Hoi is forced to indulge in just such a tedious sequence of trial and error drops.

Glowing crystals set in metal cubes are not gaudy jewelry but in fact marker points which prevent Hoi having to return to the start of a huge level each time he loses a life. Since Hoi is killed rather easily by virtually everything in the Madlands (indeed, a fall measuring only slightly more than Hoi's height will do for him) this is a Good Thing.

(Above) Here in the maze in level 3, Hoi is not only presented with the standard Which Way Now dilemma, but the additional hurdle that the maze is almost entirely unlit. Thankfully, Hoi and his deadly spit-globs emit powerful patches of light. And so does the enormous mechanical snake which races all round the maze. How to get out of the maze? Why, backtrack along the snake's path, of course.

An early problem but one indicative of the standard obstacle fare which our Saur must negotiate before he can reach the other side of the Madlands. The Bouncing Balls, true to their name, bounce up and down in an entirely predictable pattern. While scaredy bottlers will sit on the left of each ball, trying to work out when it's safe to run, true hardmen like us will work out that it's possible to run through the whole lot in one go without stopping. But then we wouldn't like to boast.

THE VERDICT

So what, you will surely ask, can warrant Hoi's simply soaring scores. After all, it's only an arcade adventure, isn't it? Well, yes. But Hoi is an arcade adventure so pure that it brings back all those memories of what games used to be about. For a start, since Hoi's controls - at their most convoluted - only involve left, right, up and shoot, the player's attention is focussed on making the character work properly and inventively, rather than running through a limitless number of permutations of possible moves.

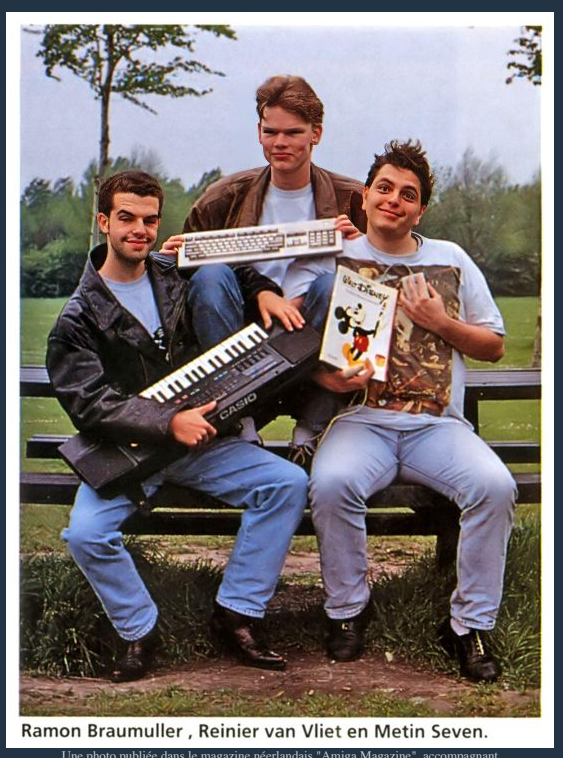
Hoi's environment is also very simple. Essentially, it's just a group of four landscapes with a number of checkpoints for each. But this simplicity makes it possible for the individual problems facing the player to be made more tough.

Graphically, it's pretty standard fare. Regulation parallax backdrops scroll behind stone and wood foregrounds that we've seen many times before. But even here there are plenty of innovative touches, such as the stage where platforms are hidden in the parallax background and only available when Hoi moves, making an otherwise predictable ascent up a narrow shaft positively gripping.

Inevitably, Hoi will be dismissed by many as simply another arcade romp and there's no doubt that elements seen here have been done better in the likes of Robocod and Harlequin, but for all that, it seems so offer something just a bit more rounded than either of the other two in my book.

Verdict du test de Hoi dans le magazine The One, août 1992

Après la sortie de Hoi, Hollyware ne nous versa aucune redevance, à l'exception d'un chèque de 200 dollars "pour la fête de célébration de la sortie". Comme nous étions encore bien jeunes et habitions dans une autre partie du monde, nous n'avions pas les ressources nécessaires pour lutter légalement contre l'absence de paiement de notre dur labeur. Cette supercherie se reproduisit après la sortie de notre jeu de réflexion Clockwiser chez l'éditeur britannique Rasputin Software.



Ramon Braumuller , Reinier van Vliet en Metin Seven.

Une photo publiée dans le magazine néerlandais "Amiga Magazine", accompagnant une entrevue de notre équipe de développement, à l'occasion de la sortie de Hoi en juillet/août 1992. Au moment où la photo a été prise, une soudaine bourrasque de vent souffla dans mes cheveux, provoquant cette expression fantaisiste de ma part

Une photo de 1992, quelque temps après le développement de Hoi, me montrant dans une posture d'ennui. À gauche, vous pouvez voir le clavier de mon Amiga 2000 et une boîte avec des disquettes 3,5 pouces. À droite, vous pouvez voir mon vieux réfrigérateur avec les autocollants "Psygnosis" et "Rainbow Arts", qui étaient des souvenirs de nos visites à leurs sièges sociaux en Grande-Bretagne et en Allemagne. À droite également, mon image de fin de partie pour Borobodur (publié par Thalamus), et en haut à droite, une partie d'une carte de Hoi qui fut publiée dans le magazine Amiga Action. Fait amusant : les pots de beurre de cacahuètes Calvé sur mon frigo ont servi de référence pour un jeu que nous développions à l'époque...

La vie après Hoi

En 1992, Team Hoi créa un jeu destiné à être utilisé dans une publicité télévisée pour le beurre de cacahuètes Calvé, introduisant ainsi deux nouveautés aux Pays-Bas : il s'agissait de la première publicité d'une durée de 75 secondes (au lieu des 20 secondes habituelles) et de la première publicité présentant un jeu vidéo personnalisé, fait sur commande.

Après le tournage de la publicité, des enfants jouèrent au jeu dans l'émission pour la jeunesse la plus populaire des Pays-Bas à l'époque : Telekids. Ceux qui parvenaient à terminer le jeu gagnaient leur taille en pots empilés de beurre de cacahuètes Calvé. Une petite fille qui joua dans la publicité devint plus tard une actrice et présentatrice néerlandaise bien connue : Lieke van Lexmond. La publicité Calvé marqua ses débuts.

Scène de la publicité pour le jeu Peanut-butter Power Game, avec les débuts de l'actrice et présentatrice néerlandaise Lieke van Lexmond

Au début de 1993, Team Hoi publia les deux premières démonstrations au monde pour les nouveaux ordinateurs Amiga AGA (Advanced Graphics Architecture), intitulées Planet Groove et Mindwarp, dans le cadre d'une trilogie de démos nommée Hoi sAGA. Les démos furent créées après avoir exploré les nouveaux registres des puces AGA, avant même que Commodore ne publie les spécifications matérielles de l'AGA, et furent largement copiées dans le monde entier, et très utilisées dans les magasins d'informatique pour présenter les nouveaux Amiga.

alt.sys.amiga.demos

Zoeken in deze groep

AGA? ...hmm.. Opties

1 bericht - Alles samenvouwen - Alles naar het Nederlands vertalen

Metin Seven Profiel weergeven. Naar het Nederlands vertalen Meer opties 22 jun 1993, 04:24

- Tekst uit oorspronkelijk bericht weergeven -

Hi!
My name is Metin Seven from Team Hoi and we have created the first hardware-coded programmes on the entire AGA machines if I am not wrong. We think it is really too bad Commodore is such a pain in the @#$%^&* when it comes to releasing the hardware specs. How could a game like Turrican II or all the excellent Amiga demos come true without total control of the talented programmers?! Does this mean REAL AGA games are doomed?! Nope...! Hoi II wil be fully AGA AND fully illegal! There simply is no other way, ladz! The romanticism of the old '64 and the Amiga has mainly been caused by each programmer's distinctive style and talent, not the talent of one person who's written his routines for everyone to use! Kill the system or the days of dullness have commenced!
Thank you.

STER BBS, The Netherlands	10 V.32bis lines on rotary
Internet Mail and 200 newsgroups	Major BBS v6.11 * 18 CD-ROM's
Call +31 1880 40035	* QWK * CHAT * GAMES * MORE *

Auteur beantwoorden Doorsturen Dit bericht beoordelen:

Einde van berichten

« Terug naar Discussies « Nieuwer onderwerp Ouder onderwerp »

Aux tout premiers jours d'Internet (juin 1993), j'écrivis ce message sincère, jeune et rebelle, sur Usenet, exprimant ma frustration face au retard de Commodore dans la publication des spécifications matérielles de l'AGA. Commodore voulait pousser les développeurs à utiliser le système d'exploitation de l'Amiga et ses bibliothèques au lieu de contrôler le matériel. Le fait de ne pas s'approprier le matériel limitait la liberté et les possibilités des développeurs de jeux et de démos

En 1993, lorsqu'il devint évident que Hollyware ne paierait pas de redevances pour notre jeu Hoi, nous décidâmes de publier une réadaptation gratuite de Hoi pour les nouveaux ordinateurs Amiga AGA, avec quelques améliorations cosmétiques mineures et une interface graphique pour AmigaOS. Ce fut la seule fois où nous ne prenions pas le contrôle du matériel.

Team Hoi photographié lors d'un rassemblement pour les développeurs de jeux Amiga à Eeklo, Belgique en 1993. La photo fut récupérée à partir d'une numérisation du magazine néerlandais Amiga Magazine (numéro 24, novembre/décembre 1993), d'où certains artefacts. Parmi les développeurs de jeux présents à cet événement, citons Archer Maclean, Euphoria (Laurens van der Donk, Mario van Zeist et Jacco van 't Riet), François "AMOS" Lionet, Geert "Take Two" Vergauwe, Sensible Software (Jon Hare, Jools Jameson et Stoo Cambridge), The Bitmap Brothers/Renegade (Eric Matthews, Steve Kelly et Mike Montgomery)

Clockwiser

En 1993, deux grands éditeurs s'intéressèrent à notre jeu de réflexion Clockwiser : Psygnosis (éditeur de la série Shadow Of the Beast) et Rainbow Arts (éditeur de la série Turrican). Reinier van Vliet et moi fûmes invités à nous rendre dans les deux entreprises : Psygnosis à Liverpool, au Royaume-Uni, et Rainbow Arts à Gütersloh, en Allemagne. Mais les deux éditeurs exigèrent une conversion MS-DOS, alors que Reinier van Vliet ne savait programmer qu'en assembleur 68k. Rainbow Arts prêta même un PC de développement, mais cela n'aboutit pas. Ironiquement, un de nos amis, Peter Schaap, réalisa finalement une version MS-DOS et Windows 3.1 pour l'éditeur final de Clockwiser, Rasputin Software, qui ne paya pas nos redevances.

Clockwiser était un jeu de réflexion où le joueur devait faire correspondre le panneau de gauche à la configuration du panneau de droite

Le PC de développement prêté par Rainbow Arts fut placé chez moi lorsque Reinier van Vliet décida de ne pas poursuivre le développement MS-DOS de Clockwiser, afin que je puisse essayer la version MS-DOS améliorée de Deluxe Paint 2 avant de rendre le PC. Mais alors que je travaillais sur ce PC, une forte détonation se produisit soudainement. L'alimentation du PC avait explosé. Nous plaisantions en disant que mon Amiga n'avait pas supporté qu'un PC soit branché sur la même prise, et nous dûmes expliquer habilement à Rainbow Arts que leur PC avait explosé.

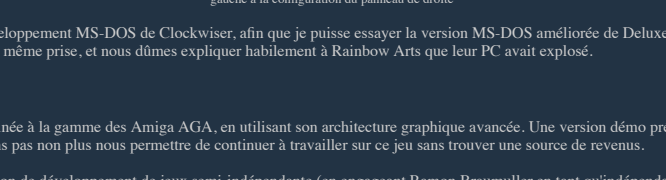
Moon Child

Après Clockwiser, Team Hoi commença à travailler sur une suite non officielle de Hoi, appelée Moon Child. Elle devait être destinée à la gamme des Amiga AGA, en utilisant son architecture graphique avancée. Une version démo présentant un aperçu du premier niveau de Moon Child pour les Amiga AGA sortit en 1994, mais la même année, Commodore fit faillite, assombrissant l'avenir de l'Amiga. Comme nos deux derniers éditeurs n'avaient pas payé nos redevances, nous ne pouvions pas non plus nous permettre de continuer à travailler sur ce jeu sans trouver une source de revenus.

En 1995, Reinier van Vliet et Metin Seven se mirent d'accord avec la société néerlandaise Valkieser media pour y créer une division de développement de jeux semi-indépendante (en engageant Ramon Braumuller en tant qu'indépendant pour la musique et le son). Là, nous décidâmes de reprendre le développement de Moon Child mais cette fois pour Windows 95/98, en augmentant la résolution de 320x256 pixels à 640x480 pixels.

La version finale de Moon Child pour Windows fut publiée en 1997, mais il ne sortit officiellement qu'aux Pays-Bas, car le département d'édition de Valkieser démissionna en raison d'une réorganisation radicale de l'entreprise. Le jeu fut piraté et diffusé parmi les joueurs de PC du monde entier. Je reçois encore des courriels de personnes exprimant la joie que Moon Child leur avait procurée durant leur enfance.

Captures d'écran de la version Amiga AGA jamais terminée de Moon Child, avec le personnage de Hoi en tant qu'acolyte



Captures d'écran de la version finale de Moon Child pour Windows 95/98. Il avait une résolution inhabituellement élevée pour l'époque : 640x480 pixels, alors que des jeux sortis la même année comme Rayman et Jazz Jackrabbit disposaient encore une résolution de 320x240 pixels. De plus, Moon Child offrait un défilement fluide sur un PC, ce qui était également très rare

Malgré la malchance répétée que nous eûmes avec les éditeurs, nous recevions encore de temps en temps des courriels de personnes qui nous disaient combien elles s'étaient amusées, durant leur enfance, avec certains de nos jeux, et ce, des décennies après leur création. Et nous sommes devenus des amis pour la vie. Rien que pour cela, tout ce travail en valait la peine.

Une sélection des productions de Team Hoi dans leurs boîtes d'origine

Jeux

- Ragnov démo (1988).
- Venom Wing (1990) - Thalamus.
- Borobodur (1992) - Thalamus.
- Hoi (1992) - Hollyware Entertainment.
- Calvé Peanutbutter Power Game (1992) - Unilever.
- Cognition (1993) - Divo.
- Clockwiser (1994) - Rasputin Software.
- Moon Child (1997) - Valkieser.

Videos

- Entrevue de Team Hoi à la télévision néerlandaise (vers 1992).
- Liste des vidéos des jeux de TeamHoi sur YouTube.

Plus d'informations

- Team Hoi.
- Metin Seven sur Internet Archive.
- Portefeuille des créations de Metin Seven.

[Retour en haut] / [Retour aux articles]